Criando a Tela Inicial do Game

Muito bem pessoal. Neste módulo, vamos criar a tela de início do jogo. Esta tela inicial é muito importante pensando na UI – Interface do Usuário, para que nossos gamers tenham uma experiência melhor do que está até agora.

Vejam, até o momento, ao rodar nosso jogo, ele já inicia jogando. Esta experiência não é a melhor. O ideal é ter uma tela inicial contendo nome do jogo, botões para iniciar o jogo e sair, etc. Para isso precisamos configurarmos uma interface do usuário para que ele tenha todas as informações necessárias para interagir com o jogo e para jogar.

Por isso, é fundamental criarmos nossa tela inicial.

Vamos lá?!!

O primeiro passo, é criar um PAINEL em UI – PANEL dentro do CANVAS que já criamos anteriormente no nosso painel de Hierarquia.

Coloque um nome pra ele. Definimos como telainicial.

Agora, é muito importante que você ajuste a cor dele e também ajustando a transparência (alpha) para 200, por exemplo.

Na sequência, adicione os demais componentes dentro deste PANEL telainicial e crie o componente de TEXT clicando com o botão da direita do mouse em cima dele e selecione UI-TEXT.

Agora, ajuste o tamanho, cor etc.

Um ponto muito importante que precisamos destacar é em relação a movimentação destes componentes dentro do PANEL tela. A movimentação não deve ser feita totalmente pelas ferramentas de controle da unity, mas sim pelo painel Inspector na opção rect transform:

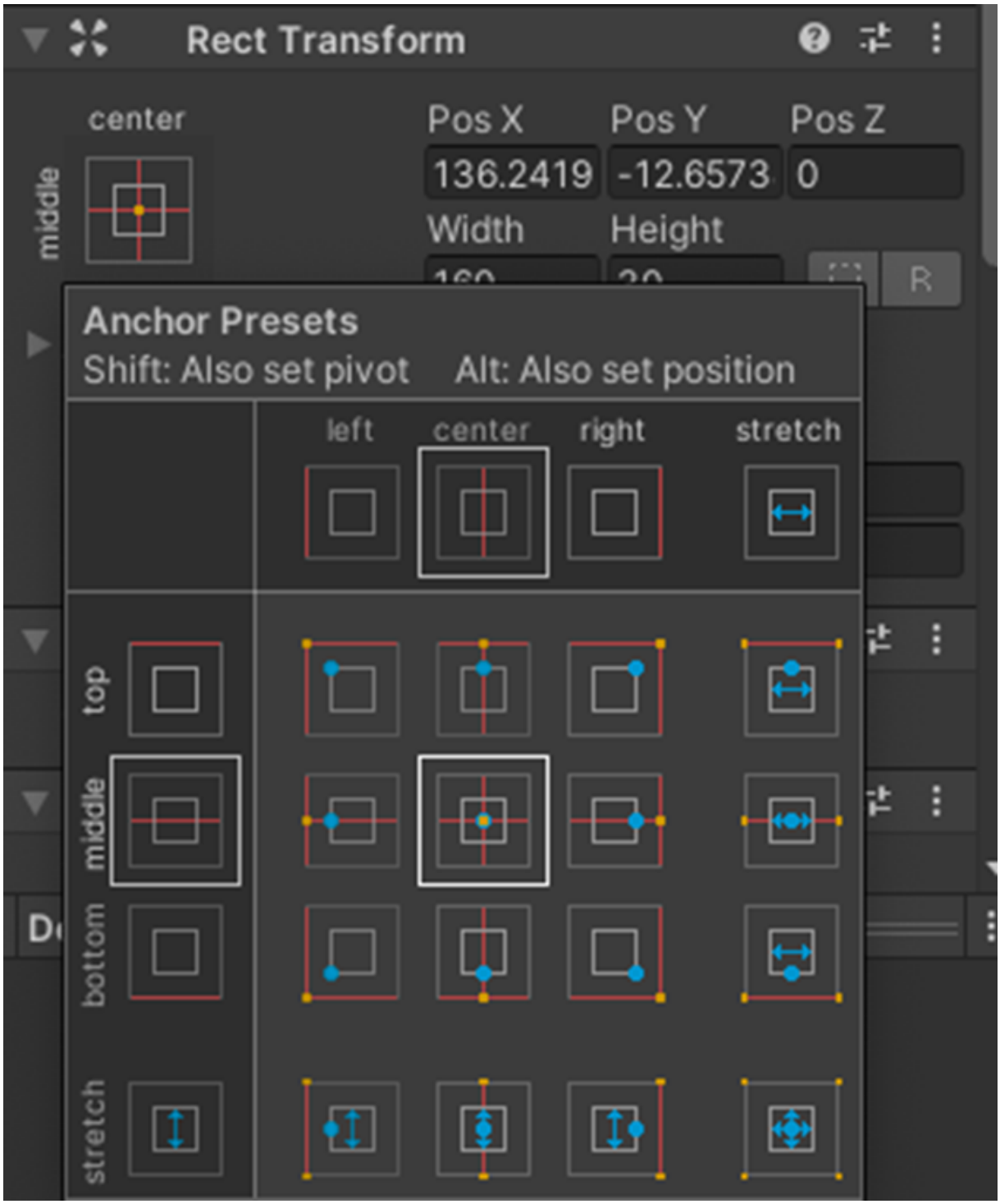

Imagem 1: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Com o componente TEXT selecionado, vá no item rect transform, aperte as teclas SHIFT e ALT juntas e com elas ainda selecionadas, escolha o melhor posicionamento do componente no cenário.

Depois disso, você pode fazer pequenos ajustes de movimento do componente dentro do PANEL para uma melhor posição usando, por exemplo, a ferramenta rec tool.

Outro ponto importante é lembrar que, caso você deseje uma um componente de TEXT também como botão, é necessário adicionar nele o componente BUTTON clicando em ADD COMPONENT:

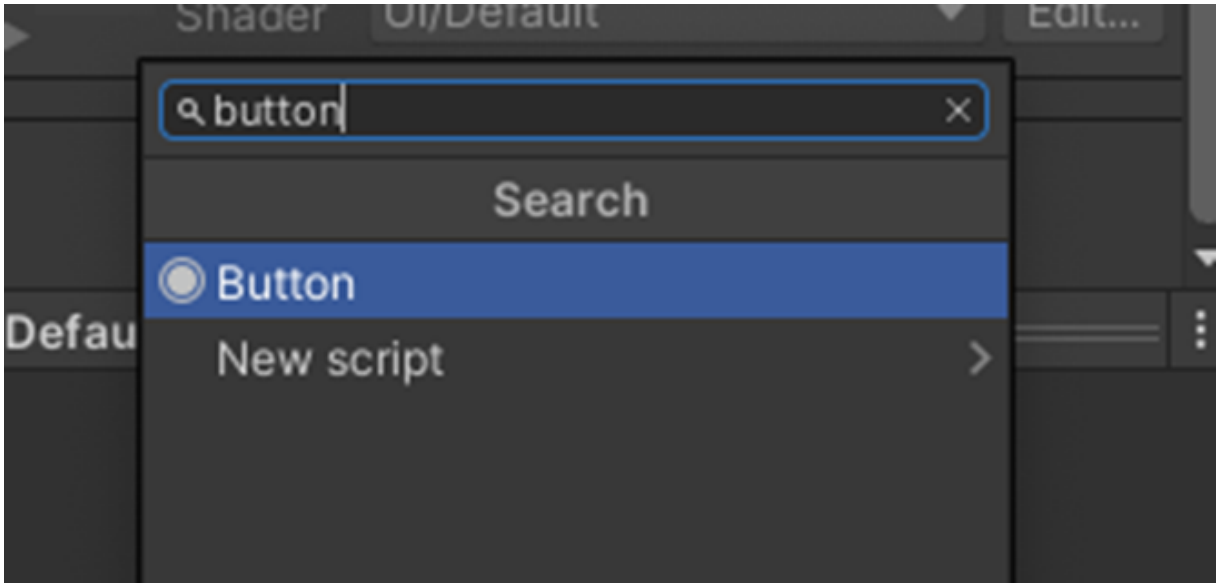

Imagem 2: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Lembre-se antes de estar com o componente TEXT selecionado antes para adicionar o componente button nele.

Abaixo temos os dois novos métodos que criamos no script btiniciar:

```
public void iniciar()

{
```

```
        Time.timeScale = 1f;

        this.gameObject.SetActive(false);

    }
```

E também o método sair:

```
    public void sair()

    {

        Application.Quit();

    }
```

Reforçando aqui: este comando, do método iniciar() que acabamos de criar, só vai funcionar quando nosso jogo for compilado e executado, ok? Dentro da Unity ele ainda não irá funcionar, mas já vamos deixar programado. Iremos testar este comando, quando estivermos na fase final para exportar e compilar nosso game.

Por último, é importante adicionar o script aos botões:

Selecione o componente TEXT (que transformamos em botão) txtiniciar;

No painel inspector, va no componente button e na opção on click, clique no +;

Agora, arraste o PAINEL telainicial para dentro do onclick;

Na sequência, clique em NO FUNCTION e selecione a opção btinicial e selecione o método que acabamos de criar – INICIAR.

Faça a mesma coisa com o botão txtsair, mas selecionando o método – SAIR.

Ah! Não esqueça de sempre salvar o projeto na Unity! Clique sempre em File – Save.

Atividade Extra

Dando sequência na importância de se criar uma UI adequada e seus componentes, acesse o site https://www.youtube.com/watch?v=mPD8sloDNlM e conheça mais detalhes sobre a teoria das cores. Este tema é bem legal para desenvolvermos games com cores assertivas e que chamem a atenção corretamente dos nossos gamers.

Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

Ir para exercício